



ENGLISH



FRANÇAIS



Amstrad CPC  
464/664/6128

# PHANTOM CLUB

The Phantom Club is a collection of super heroes possessed with strange and deadly powers. Unfortunately the Overlord, Zarg developed an evil streak and managed to influence most of the other members of the club to practice his evil ways. Your character, Plutus stands alone against this evil band. Formerly a brotherhood, the faction has now split and you find yourself alone against an evil band of warriors as powerful as yourself.

You start the game as the lowest rank of the Phantom Club which is Zelator and your objective will be to rise through the ranks to attain the level of Ipsissimus; only then will you have a chance of defeating the Overlord and bring good back to the Phantom Club.

To achieve all this you must explore over 550 rooms of the headquarters of the Phantom Club and complete various tasks that are set. The missions are hazardous and your powers only enable you to be regenerated four times.

Will the power of good triumph or will evil overcome all? It is up to you.

## LOADING CPC 464

Place the rewound cassette in the cassette deck type RUN" and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type | TAPE then press ENTER key.

Then type RUN" and press ENTER key.

(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

## CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type | Tape then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key follow the instructions as they appear on screen.

## DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type | Disk and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press ENTER the game will now load automatically.

## CONTROLS

The game may be controlled by joystick or keyboard

## KEYBOARD

↑ - UP  
↓ - DOWN  
→ - RIGHT  
← - LEFT

SPACE BAR - JUMP  
ESCAPE - ABORT GAME  
ENTER OR COPY - FIRE  
CAPS LOCK - PAUSE GAME

## STATUS and SCORING

Your score is displayed in the bottom left of the screen, in the middle is your energy and bottom right is the number of lives remaining.

The points are awarded as follows:

Enemies disabled score between 20 and 200 points depending on how dangerous and how many hits are needed to accomplish this.

Finding and shooting a rotating sphere on a pillar will give you a bonus score of 10,000 or 25,000 points.

Extra lives are obtained by finding the relevant object and touching it. See game play for more details.

## GAME PLAY

You are imbued with the power of 'Brainstorm' which when implemented causes a psychic bolt to shoot from your head. This is your weapon.

You begin the game with five lives and full energy. Each time you hit an object or shoot your energy bar will diminish. When the energy bar has run down completely then you will lose a life. In certain rooms you will find what appears to be a movie screen. When you activate this by shooting at it you will then be informed of a mission. However, each individual mission can only be given if you have attained the right rank and number of points. That is, there is one mission for each ranking and if you have not obtained the rank that a particular mission require you will be informed that you are ineligible to pursue this particular task. When you find the correct mission for your rank you must have at least 40,000 points to be given the details of this mission.

**NOTE:** Each time you complete a mission your rank is increased by one rating, your score resets to 0 and you will be transported to one of four random rooms within the complex. The ratings are as follows:

- 1. ZELATOR (Beginner)
- 2. TEORICUS
- 3. PRACTICUS
- 4. PHILOPHOSUS
- 5. ADEPTUS MINOR

- 6. ADEPTUS MAJOR
- 7. ADEPTUS EXEMPTUS
- 8. MAGISTER TEMPLI
- 9. MAGUS
- 10. IPSISIMUS (Overlord)

The dangers in each room are many and varied and take the forms as follows:

Various inanimate and animate objects in the rooms must be avoided as the slightest contact will cause depletion in your energy.

Super heroes will be encountered in different forms – monks, buddhas, 'transforming beings', 'man-spiders' and many other deadly adversaries who may require more than one shot to be put out of commission. Once disabled these characters may freeze, rotate aimlessly, levitate out of the room or, in the case of the 'man-spider' change into scuttling spiders which must be avoided.



When this symbol appears in the top left corner of your screen this indicates that a certain character in this screen needs to be destroyed before you are able to exit. One of which is the 'Psi-Man' who is imbued with phenomenal telepathic powers. He causes a psychological barrier to be placed across the doorways of this room and can only be defeated by destroying his astral projection of his spirit (which takes the form of a bird) when he releases it. When the bird has been shot you will effectively disable the Psi-Man's abilities and he will retreat to the corner of that room enabling you to make your escape.



When this symbol appears in the top left corner of the screen then you will hear a bleeping sound. This is a countdown which signifies that all exits have been blocked. Only when this sound has stopped can you make your escape from this room. You will therefore have to evade any enemies in this room until the barrier has been reached or disable them totally.

**Floating Sphere** – This takes the form of a randomly floating ball which when touched for the first time will give you an extra life. The extra life feature can only be awarded once. Further contact with the sphere will result in a depletion of energy.

**Floating Diamond** – As above but instead of extra life, you will be awarded with extra speed.

**Spinning Sphere** – This takes the form of a rotating ball on a pillar. This can be shot once for a large bonus score.

Please note this facility can only be used once per sphere.

The missions that will be set are highly confidential but word has leaked out that they may take the form of locating and shooting a particular character or object. A full explanation is given when you have proved your eligibility for a particular mission and activate the relevant movie screen accordingly.

Because your overall objective is so enormous we have incorporated a save – load game facility which can be implemented as follows. In certain rooms you will find a spinning tube on a pillar. Shooting this will allow you to access the save game feature and you will be offered the option of saving the game at this point or continuing play.

#### **NOTE – SAVE COMMAND**

Data is saved in the computer memory so if the machine is turned off then saved data will be lost.

This option can be used as many times as you wish with any of the rotating cubes.

## **HINTS AND TIPS**

- ★ Beware of traps in innocently appearing rooms.
- ★ Use your bonus scores very carefully.
- ★ You are only allowed a maximum of five lives at any one time so do not attempt to get an extra life if you have not already lost one.
- ★ Mapping is essential – make a note of where you find the missions.
- ★ Practice the accuracy of your jumping.
- ★ The extra speed facility is limited and will eventually run out.

## **PHANTOM CLUB**

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:

**MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.**

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

## **CREDITS**

Designed and written by The Duke.

Produced by D.C. Ward

©1987 Ocean Software Limited.

# LE CLUB PHANTOM

Le Club Phantom est un groupe de super-héros qui possèdent des pouvoirs étranges et terrifiants. Malheureusement, Zarg, leur suzerain, a acquis des tendances maléfiques et il a réussi à influencer la plupart des autres membres du club qui le suivent maintenant dans ses pratiques malfaisantes. Plutus, votre personnage, se dresse seul contre cette bande funeste. Le groupe qui autrefois formait une confrérie est maintenant divisé et vous vous retrouvez seul contre une bande de guerriers malfaisants qui sont aussi puissants que vous.

Vous commencez le jeu au bas de l'échelle du club Phantom, au rang de Zelator et vous avez pour objectif d'atteindre en passant par tous les autres rangs le niveau de Ipsiismus; c'est seulement à ce moment là que vous possédez une chance de battre le suzerain et de ramener le club Phantom sur la voie du bien.

Pour atteindre cet objectif, il vous faudra explorer plus de 550 pièces dans le quartier général du club Phantom et exécuter les différentes tâches attribuées. Les missions sont dangereuses et vos pouvoirs ne vous permettent de vous régénérer que quatre fois.

Le pouvoir du bien triomphera-t-il ou le mal établira-t-il sa domination totale ? Tout dépend de vous.

## CHARGEMENT

### CPC 464

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez alors | TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER.

(On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en ).

### CPC 664 et 6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instruction de l'Utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez | Tape puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN" et appuyez sur la touche ENTER puis suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

## DISQUETTE

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez | DISC et appuyez sur ENTER, afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN"DISC, appuyez sur ENTER et le jeu se chargera automatiquement.

## COMMANDES

Le jeu se joue avec le levier ou le clavier.

### CLAVIER

↑	— HAUT
↓	— BAS
→	— DROITE
←	— GAUCHE

BARRE D'ESPC. — SAUT

ESCAPE — ABANDON DU JEU

ENTER ou COPY — FEU

TOUCHE MAJUSCULES — PAUSE DURANT LE JEU

## STATUT et SCORE

Votre score est affiché en bas et à gauche de l'écran, votre énergie se trouve au milieu et le nombre de vies restantes est indiqué sur la droite.

Les points sont attribués de la façon suivante:

La mise hors de combat des ennemis vous permet d'obtenir entre 20 et 200 points suivant le danger qu'ils présentent et le nombre de coups requis pour y arriver.

Si vous trouvez et tirez sur une sphère tournante sur un pilier, vous obtiendrez un score de bonus de 10,000 ou de 25,000 points.

Des vies supplémentaires vous sont accordées quand vous trouvez et touchez le bon objet. Voir la section Comment Jouer pour plus de détails.

## COMMENT JOUER

Vous êtes doté d'un pouvoir psychique très important qui lorsque qu'il est mis en action permet à une pensée très puissante de traverser votre cerveau. Ceci constitue votre arme.

Vous commencez le jeu avec cinq vies et un plein d'énergie. Chaque fois que vous frappez un objet ou que vous tirez, votre barre d'énergie diminue. Quand votre barre d'énergie est complètement épuisée, vous perdez une vie.

Dans certaines pièces vous trouverez quelque chose ressemblant à un écran de projection. Quand vous activez cet écran en tirant dessus, il vous informe d'une mission. Cependant, chaque mission individuelle ne peut être donnée que si vous avez atteint le rang et le nombre de points appropriés. Autrement dit, il y a une mission pour chaque rang et si vous n'avez pas atteint le rang requis pour cette mission particulière, vous serez informé que vous n'êtes pas apte à la poursuivre. Quand vous trouvez la mission qui convient à votre rang, vous devez posséder un minimum de 40.000 points pour que l'on vous donne les détails de cette mission.

**ATTENTION:** Chaque fois que vous terminez une mission, vous passez au rang supérieur, votre score revient à zéro et vous êtes transporté dans une des quatre pièces situées à l'intérieur du complexe. La classification est la suivante:

1. ZELATOR (débutant)	6. ADEPTUS MAJOR
2. TEORICUS	7. ADEPTUS EXEMPTUS
3. PRACTICUS	8. MAGISTER TEMPLI
4. PHILOSOPHUS	9. MAGUS
5. ADEPTUS MINOR	10. IPSISIMUS (suzerain)

Les dangers présents dans chaque pièce sont nombreux et variés et ils prennent les formes suivantes:

Vous devez éviter dans chaque pièce les nombreux et différents objets animés et inanimés car le moindre contact vous fera perdre une énergie considérable.

Les super-héros se présenteront sous différentes formes — moines, boudhas, 'êtres en transformation', 'hommes-araignée' et nombre d'autres adversaires malfaisants sur lesquels il vous faudra peut-être tirer plusieurs fois pour les mettre hors d'état de nuire. Une fois hors combat, ces personnages peuvent se

pétrifier, tournoyer sans but, sortir de la pièce (en se soulevant) par levitation ou dans le cas de 'l'homme-araignée,' se changer en araignées courant en tous sens qu'il vous faut éviter.



Quand ce symbole apparaît en haut et à gauche de l'écran, cela signifie qu'il vous faut détruire un certain personnage sur cet écran avant que vous ne puissiez sortir. 'L'homme -Psi' est l'un d'entre eux; il possède des pouvoirs télépathiques phénoménaux. Il place une barrière psychologique devant les portes de cette pièce et vous ne pouvez le vaincre qu'en détruisant la projection astrale de son esprit (qui prend la forme d'un oiseau) quand il le libère. Une fois l'oiseau abattu, vous aurez vraiment anéanti les facultés de l'Homme-Psi et il se retirera dans un angle de la pièce, vous permettant ainsi de vous échapper.



Quand ce symbole apparaît en haut et à gauche de l'écran, vous entendrez un bip-bip. C'est le compte-à-rebours qui signifie que toutes les issues ont été bloquées. Vous ne pouvez vous échapper de cette pièce qu'une fois que le son s'est arrêté. Vous devrez donc éviter tous les ennemis se trouvant dans cette pièce jusqu'à ce que la barrière soit atteinte ou bien vous devrez les mettre complètement hors de combat.

**Sphère flottante** — Cette sphère prend la forme d'une balle flottant au hasard qui, lorsqu'elle est touchée pour la première fois, vous donne une vie supplémentaire. Mais vous ne pouvez bénéficier de cette caractéristique que lorsque vous la touchez pour la première fois. Tout contact ultérieur avec la sphère fera diminuer votre énergie.

**Diamant Flottant** — Similaire au processus décrit ci-dessus mais au lieu d'acquérir une autre vie, vous bénéficierez d'une vitesse accrue.

**Sphère tournante** — Elle se présente sous la forme d'une balle en rotation placée sur un pilier. Vous pouvez tirer sur celle-ci une fois seulement afin d'obtenir un gros score de bonus.

Attention: cette facilité ne peut être utilisée qu'une seule fois par sphère. Les missions qui vous seront confiées sont d'un caractère hautement confidentiel mais il a transpiré qu'elles pourraient consister à situer et tirer sur un personnage ou un objet particulier. Une explication complète vous est donnée lorsque vous vous qualifiez pour l'exécution d'une mission particulière et l'écran correspondant est activé en fonction de cela.

Votre objectif d'ensemble est tellement énorme que nous avons incorporé un système "d'enregistrement-chargement" qui fonctionne de la façon suivante: dans certaines scènes, vous trouverez un tube en rotation placé sur un pilier. En tirant sur celui-ci, vous obtiendrez accès à la fonction "enregistrement-chargement" et vous aurez le choix entre enregistrer le jeu à ce stade ou bien continuer à jouer.

#### **ATTENTION — COMMANDE ENREGISTREMENT**

Des données sont enregistrées en mémoire et si la machine est arrêtée, ces données seront perdues.

Vous pouvez utiliser cette option autant de fois que vous le désirez avec n'importe lequel des cubes rotatifs.

# CONSEILS UTILES

★ Méfiez-vous des pièges que vous pourrez rencontrer dans des pièces à l'apparence tout à fait innocente.

★ Utilisez vos scores de bonus de façon très avisée.

★ Vous ne pouvez posséder qu'un maximum de cinq vies à la fois, n'essayez donc pas d'obtenir une vie supplémentaire si vous n'en avez pas déjà perdu une.

★ Il est essentiel de dresser un plan — prenez note de l'endroit où vous trouvez les missions.

★ Entraînez-vous à sauter avec précision.

★ La facilité de vitesse accrue est limitée et elle finira par s'épuiser.

## PHANTOM CLUB

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou enregistrés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

### ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

#### QWERTY



#### AZERTY



#### EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.

## GENERIQUE

Conçu et rédigé par The Duke.

Produit par D.C. Ward.

©1987 Ocean Software Limited.